

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. “Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam berbagai tema” (Majid. 2014; 86). Kegiatan pembelajaran disusun dengan cara menggabungkan beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan, dalam satu kali pembelajaran bisa terdapat dua atau lebih mata pelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensinya karena pada proses pembelajaran peserta didik tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif saja, tetapi juga kemampuan afektif dan psikomotor. Guru dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan alat atau perantara yang dapat membantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran atau segala aspek yang membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam kegiatan pembelajaran.. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar, karena media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain itu media pembelajaran juga membantu meningkatkan komunikasi antar guru dan siswa dalam proses

pembelajaran. (Satrianawati, 2018: 8) menyatakan “Media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Guru dalam pelaksanaan pembelajaran diharuskan untuk kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan pada tanggal 25 Oktober 2018 di SDN Mojolangu 3 Malang dan 27 Februari 2019 di SD Muhammadiyah 4 Batu. Hasil observasi yang diperoleh peneliti di SDN Mojolangu 3 Malang adalah sarana dan prasarana yang ada di SD masih belum terpenuhi, sarana seperti media pembelajaran masih kurang karena dalam kegiatan pembelajaran guru belum maksimal menggunakan media. Guru hanya menggunakan buku guru dan LKS, sehingga guru harus meningkatkan kemampuannya dalam membuat dan merancang media pembelajaran. Ruang kelas yang ada di SD adalah prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, namun jika dilihat jumlah maksimum peserta didik SD dalam satu kelas adalah 28 anak, jumlah tersebut sesuai dengan Salinan Lampiran Permendikbud No.22 (Permendikbud. 2016; 9). Tetapi di SDN Mojolangu 3 Malang khususnya pada Kelas V satu kelas terdiri dari 38 anak.

Hasil observasi di SD Muhammadiyah 4 Batu yaitu kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok berkelompok hal tersebut dapat

dilihat dari penataan ruang kelas yang dibentuk secara berkelompok. Sarana dan prasarana yang ada di SD masih belum terpenuhi, sarana seperti media pembelajaran masih kurang karena dalam kegiatan pembelajaran guru belum maksimal menggunakan media. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan buku guru dan buku siswa. salah satu media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru adalah media video dengan jumlah siswa dalam satu kelas yaitu 33 anak, sehingga guru harus meningkatkan kemampuannya dalam membuat dan merancang media pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN Mojolangu 3 Malang yaitu dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku dan LKS sebagai sumber dan media pembelajaran. seperti pada pembelajaran pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 guru hanya menggunakan metode ceramah tanya jawab dan diskusi sehingga siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran. Padahal guru kelas menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat siswa menjadi lebih antusias dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai, hal tersebut dikarenakan karakteristik siswa kelas V sangat kompetitif.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V Muhammadiyah 4 Batu yaitu kegiatan pembelajaran pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 pada materi siklus air khususnya guru biasanya menggunakan media video karena menurut guru kelas video merupakan media yang mudah didapatkan. Dan dilakukan dengan kegiatan berkelompok dan penugasan. Namun, guru kelas menyatakan bahwa penggunaan media video kurang maksimal karena

hanya beberapa siswa saja yang sungguh-sungguh menyimak video yang diputarkan, sedangkan siswa yang lain tidak begitu memperhatikan. guru kelas juga menyatakan bahwa jika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seluruh siswa akan menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran karena semua siswa dapat berperan dan ikut serta dalam penggunaan media.

Melihat kondisi demikian, diperlukan adanya suatu pengembangan media yang bertujuan untuk membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan kebersamaan antar siswa dan mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar. Salah satu media permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan monopoli, karena monopoli merupakan salah satu permainan yang telah banyak dikenal oleh anak-anak. Begitu juga dengan peraturan dalam permainan monopoli yang sudah sering terdengar dikalangan anak-anak. Permainan monopoli dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu aktif dan kompetitif dan didalam permainan monopoli terdapat unsur menang kalah.

Media *NOKLIR* (Monopoli Siklus Air) merupakan salah satu media yang dikembangkan dari permainan monopoli. Media ini digunakan untuk pembelajaran tematik khususnya pada Subtema 1 Pembelajaran 2. Media *NOKLIR* terbuat dari papan triplek yang diatasnya terdapat 32 petak

bergambar sesuai dengan materi. Dua buah dadu dan 10 buah pion yang digunakan dalam permainan. Permainan monopoli ini memiliki beberapa macam kartu, seperti; kartu rahasia, kartu kesempatan dan kartu tantangan selain itu media *NOKLIR* juga dilengkapi bank soal dan buku panduan. Pada bagian tengah papan permainan monopoli terdapat gambar tentang siklus air yang belum ada keterangannya, dalam permainan ini siswa memiliki tugas secara kelompok yaitu untuk mencari tahu keterangan yang tepat pada gambar siklus air.

Materi siklus air merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran IPA yang akan digunakan dalam media *NOKLIR*, hal tersebut dikarenakan sebagian besar siswa belum memahami tentang siklus air yang ada di bumi. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa air yang ada di bumi akan habis pada musim kemarau dan pada musim penghujan air akan kembali lagi. Padahal terdapat proses siklus air yang dapat mengakibatkan air berputar dari bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi. Selain materi siklus air juga terdapat materi tangga nada mata pelajaran SBdP, dan materi teks non fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ketiga materi tersebut saling berhubungan yang akan dirangkum menjadi satu kesatuan pada media *NOKLIR*.

Berdasarkan pemaparan terkait pengembangan media permainan monopoli sebelumnya telah dilakukan oleh Ida Rufadya (2013) persamaanya adalah jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dan mengembangkan media monopoli sebagai media pembelajaran. Perbedaanya terletak pada model pengembangan yang digunakan, materi yang disampaikan, subjek penelitian dan materi yang disampaikan. Selain itu,

Penelitian tentang pengembangan media monopoli sebagai media pembelajaran juga pernah dilakukan oleh Dwi Oktaviana Sari, dkk (2018) persamaannya adalah jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, menggunakan model ADDIE serta penggunaan media monopoli sebagai media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada materi yang disampaikan dengan media yang dikembangkan dan subjek penelitian serta desain dan ukuran media monopoli yang dikembangkan.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran diperlukan adanya pengembangan media yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan semangat belajar sehingga dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti akan mengadakan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *NOKLIR* (Monopoli Siklus Air) pada Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 2 Kelas V SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *NOKLIR* (Monopoli Siklus Air) pada Sub-Tema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 2 dengan menggunakan model ADDIE ?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas adalah untuk: Mendiskripsikan pengembangan media pembelajaran *NOKLIR* (Monopoli Siklus Air) pada Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 2 sesuai dengan model pengembangan ADDIE

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan untuk merancang media *NOKLIR* pada Subtema 1 Pembelajaran 2 berdasarkan 2 komponen yaitu :

1. Konten (Isi Media *NOKLIR*)

- a. Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Noklir* ini adalah

- 1) SBdP

- 3.2 Memahami tangga nada

- 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik (lagu Air Terjun Cipt: A.T Mahmud)

- 2) IPA

- 3.8 Mengalalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

- 4.8 Membuat karya tentang sekema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber

- 3) Bahasa Indonesia

3.8 Menguraikan urutan peristiwa/ tindakan yang terdapat pada teks non fiksi

4.8 Menyajikan kembali peristiwa / tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks non fiksi

- b. Materi yang disampaikan pada media *NOKLIR* sesuai dengan KD yang telah disebutkan diatas yaitu materi tangga nada, siklus air dan materi teks non-fiksi.
- c. Materi tangga nada dilakukan dengan cara sebelum memulai pembelajaran siswa bersama-sama dengan guru menyanyikan lagu “Air Terjun” selain itu pada kartu rahasia terdapat materi dan pertanyaan tentang tangga nada
- d. Materi siklus air didapatkan oleh siswa pada saat melakukan permainan adapun hasil akhir yang harus diselesaikan oleh siswa adalah membentuk sekema siklus air yang terdapat pada bagian tengah media
- e. Materi Bahasa Indonesia dilakukan dengan cara membaca dan menuliskan urutan peristiwa pada teks “Semut dan Beruang”.
- f. Media *NOKLIR* digunakan sebagai media pembelajaran pada Subtema 1 Pembelajaran 2
- g. Peserta didik dan pendidik dapat menggunakan media *NOKLIR* dengan mudah karena media ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media

2. Konstruk (Tampilan Media *NOKLIR*)

- a. Papan permainan monopoli, terbuat dari papan triplek berukuran 50cm x 50cm. memiliki 2 buah dadu, 10 pion, beberapa macam kartu seperti; kartu rahasia (kartu pertanyaan atau materi), kartu kesempatan dan kartu hak milik.
- b. Petakan yang ada pada permainan monopoli ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran masing-masing 5cm x 6cm, petakan yang berada dibagian pojok memiliki ukuran 6cm x 6cm.
- c. Kartu terbuat dari kertas karton dan berukuran 8cm x 6cm.
 - 1) Kartu rahasaia, terbuat dari kertas karton yang berwarna putih. Kartu rahasia memiliki 2 macam yaitu kartu pertanyaan dan kartu materi. Siswa yang mendapatkan kartu pertanyaan makan harus menjawab pertanyaan dan siswa yang mendapatkan kartu materi harus membacakan dan menjelaskan materi tersebut ke anggota yang lain.
 - 2) Kartu kesempatan terbuat dari kertas karton yang berwarna kuning. Kartu kesempatan diambil ketika pemain menempati petak “KESEMPATAN”. Kartu kesempatan berisi kesempatan yang bisa dilakukan oleh pemain jadi pemain harus melakukan kesempatan yang didapatkan sesuai dengan kartu yang telah didapat
 - 3) Kartu tantangan terbuat dari kertas karton yang berwarna hijau. Kartu tantangan diambil ketika pemain menempati petak “TANTANGAN”. Kartu tantangan berisi tantangan yang harus

dilakukan oleh pemain seperti tantangan untuk “menyanyikan lagu air terjun”, “membaca teks semut dan beruang”

- d. Pion merupakan alat yang digunakan oleh pemain untuk memainkan permainan monopoli, terdapat 10 pion yang sudah ada nomornya
- e. Dadu, terdapat 2 dadu pada permainan monopoli yang masing-masing berbentuk kubus dan memiliki 6 mata dadu.
- f. Bank soal merupakan kumpulan soal-soal yang berbentu menyerupai uang kertas yang dibaliknya terdapat pertanyaan. Siswa yang menempati petak yang telah dimiliki oleh pemain lain harus membayar dengan cara mengambil satu uang yang ada di bank soal dan memberikan kepada si pemilik kotak dengan menjawab soal yang ada pada uang tersebut
- g. Buku pedoman merupakan panduan yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam melakukan permainan pembelajaran ini, buku pedoman berisi tata cara dan peraturan dalam permainan. Selain itu pada buku pedoman juga terdapat buku pembahasan tentang soal-soal yang ada pada permainan, jika ada salah satu pemain yang akan menjawab pertanyaan maka pemain yang lain dapat membuka pembahasan untuk mengetahui apakah jawaban pemain tersebut benar
- h. Berikut ini adalah desain media *NOKLIR*



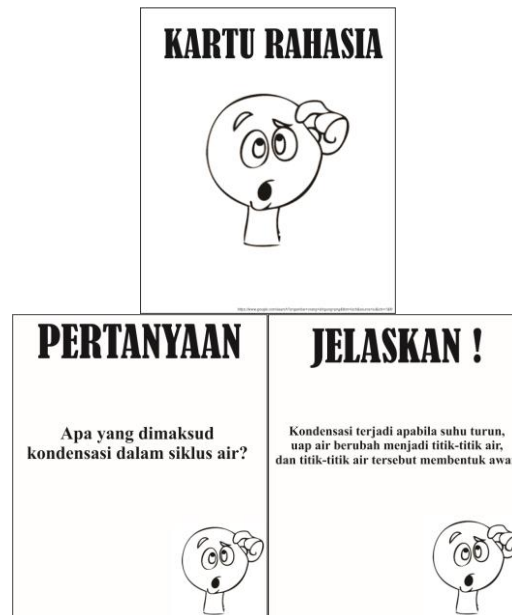
Gambar 1.1 Tampilan *NOKLIR*



Gambar 1.2 *NOKLIR* Lipat



Gambar 1.3 Media *NOKLIR* yang dibuka



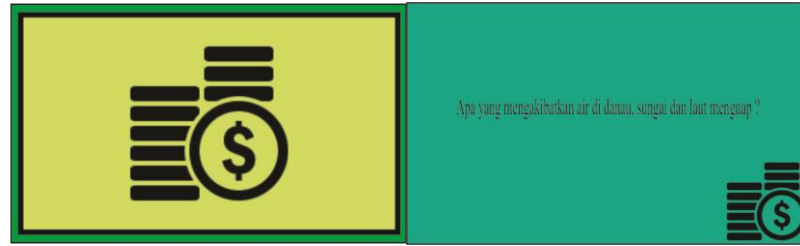
Gambar 1.4 Kartu Rahasia



Gambar 1.5 Kartu Kesempatan



Gambar 1.6 Kartu Tantangan



Gambar 1.7 Bank Soal

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini dikarenakan media *NOKLIR* (Monopoli Siklus Air) dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi siswa

- a. Memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan
- b. Melatih kemampuan siswa dalam mengkontruksi materi, karena dalam permainan siswa harus mencari tahu tentang proses siklus air dan menyelesaikan masalah tentang siklus air pada bagian tengah papan.
- c. Peserta didik dapat mengembangkan 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor
 - 1) Kognitif, materi didapatkan dari kartu yang ada dalam permainan
 - 2) Afektif, kegiatan pembelajaran dibentuk secara berkelompok dan mengharuskan siswa untuk saling menghargai, kerjasama dan tanggung jawab
 - 3) Psikomotor, kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam permainan

2. Bagi guru

- a. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- b. Memberikan variasi dalam penggunaan media pembelajaran baru pada Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 2

3. Bagi sekolah

Memberikan alternatif media pembelajaran, sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran *NOKLIR* adalah sebagai berikut:

1. Asumsi

- a. Siswa mampu menggunakan media *NOKLIR* dalam kegiatan pembelajaran Subtema 1 Pembelajaran 2. Karena ketiga mata pelajaran yaitu IPA materi siklus air, SBdP materi tangga nada dan Bahasa Indonesia materi teks non fiksi dikemas menjadi permainan edukatif.
- b. Siswa memahami materi tentang peristiwa pada siklus air
- c. Siswa mampu menyanyikan lagu “Air Terjun”
- d. Siswa mampu mengurutkan urutan peristiwa pada teks nonfiksi
- e. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media *NOKLIR*

- f. Memberikan variasi pengembangan media pembelajaran pada Subtema 1 Pembelajaran 2
- g. Membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar

2. Keterbatasan

- a. Pengembangan media yang digunakan adalah media pembelajaran tematik pada Subtema 1 Pembelajaran 2 Kelas V SD yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016
- b. Kurikulum yang diterapkan di sekolah dasar adalah kurikulum 2013
- c. Sasaran dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas V sekolah dasar

G. Definisi Operasional

Menghindari adanya penafsiran ganda terhadap penelitian ini, maka perlu adanya persamaan persepsi dan pengertian. Beberapa istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran
2. Monopoli adalah permainan yang menggunakan papan berpetak sebagai media permainannya dengan 5 buah pion dan 2 buah dadu serta beberapa macam kartu, permainan dimulai pada petak start dan pemenangnya adalah pemain yang berhasil menguasai banyak petak.

3. Media *NOKLIR* adalah pengembangan media pembelajaran dari permainan monopoli yang diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dan memberikan inovasi pengembangan media yang baru pada pembelajaran tematik Subtema 1 Pembelajaran 2 . Media *NOKLIR* terbuat dari papan triplek dengan 32 petak di atasnya, 2 buah dadu dan 10 buah pion yang berbeda warna antar masing-masing pion
4. Tema adalah rangkaian dari beberapa subtema yang berisi materi pelajaran yang saling berhubungan dalam penelitian ini tema yang dipelajari adalah tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Sub-Tema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 2 yang membahas tiga mata pelajaran yaitu SBdP materi tangga nada, IPA materi siklus air dan Bahasa Indonesia materi urutan peristiwa / tindakan yang terdapat pada teks non fiksi.

